La capture

<u>Avertissement :</u>

Les personnages sont des loups grand-bretons. Il faut éviter durant la majeure partie du scénario de citer le duc de Köln ou Dorian Hawmoon.

<u>Cadre Historique :</u>

L'aventure se déroule juste avant les romans de Moorcock, la Germanie vient de tomber. Les dernières forces de l'armée germaine et les chevaliers génétiques se sont intégrés aux légions impériales de l'ordre du vautour.

<u>Introduction :</u>

Les personnages sont affectés à la sécurité durant l'exécution d'un haut dirigent germain des mains même de Méliadus. L'homme(le duc de Köln) a été l'un des opposants les plus acharnés aux forces impériales. En punition pour sont outrecuidance, son nom et son titre lui ont été retirés.

Jouez la préparation de la place, elle peut accueillir cinq légions de dix milles hommes, est bordée par des immeubles sur trois cotés et le palais de la ville s'étale sur le quatrième. Tous cela dans une ville entièrement policée par l'ordre du chat, qui est jaloux que la sécurité ait été confiée à un autre ordre que le leur.

<u>Chapitre I « l'attentat » :</u>

Idéalement, la cérémonie doit se dérouler comme suit :

- Alors que les cinq légions, loup, chien, mante, lion et vautour,au garde-à-vous chantent un hymne à la gloire de l'empereur immortel Huon, le grand échevin des armées impériales, le baron Méliadus, grand maître de l'ordre du loup avance sur l'estrade et étrangle lentement le prisonnier de ses mains.

La réalité sera plus problématique, alors que le baron apparaît un accrochage se produit avec des chats à l'autre bout de l'esplanade. Alors que la sécurité converge vers les troubles, des soldats de l'ordre du vautour sortent des rangs et tirent avec leurs lances feux vers l'estrade, sur le baron Méliadus. Il faut quelques minutes à ceux qui les entourent pour les neutraliser et les démembrer.

<u>Chapitre II « la déchéance » :</u>

Après l'euphorie des combats, les personnages sont convoqués auprès de Méliadus. Lorsqu'il entre dans son bureau ils s'aperçoivent que celui-ci a le bras en écharpe. Il leur expose la situation d'une voix grave : En tant que dirigeant de la sécurité, ils sont personnellement jugés responsables de l'attentat à son encontre, donc ils sont immédiatement démasqués. Des gardes restés en arrière les saisissent et leur ôtent leurs masques (jet en accoutumance masque), tout résistant est mis en joue par une lancefeu. Le baron continu, heureusement pour eux, en tant que grand connétable de l'ordre du loup, son cœur saigne à chaque fois qu'un loup doit être démasqué, il leur propose donc une chance de regagner leurs masques, travailler pour l'ordre du caméléon.

L'ordre du caméléon n'est pas un ordre au sens normal du terme, mais le contre espionnage de la grande bretane, ses membres appartenant tous à un autre ordre. Les membres de cet ordre sont à la fois méprisés et jalousé par les camarades de leurs ordres. Les personnages sont donc tous envoyés auprès d'un commandeur du caméléon présent en Germanie.

Celui-ci les attend dans un bureau plus modeste du palais. Il se présente Troy Snyder, commandeur de l'ordre de la mante et envoyé spéciale de l'ordre du caméléon. L'attentat était bien organisé, donc suppose une bonne préparation. Leur mission consiste donc, pour récupérer leur masque, à découvrir qui a orchestré cette tentative assassina. Pour les besoins de l'enquête ils sont temporairement affectés à l'ordre mercenaire du vautour. Il leurs remet leur nouveau masque, leurs ordres d'affectation et un document faisant d'eux des envoyés spéciaux d'Huon, donc leur donnant toute l'attitude nécessaire pour questionner et réquisitionner le matériel nécessaire à l'enquête. Ils ont comme consignes de faire le moins de bruit possible et de faire chaque soir un rapport.

Chapitre III « l'enquête » :

Divers indices peuvent être trouvés parles joueurs :

- L'ordre du chat certifie qu'aucun membre de son ordre n'est venu sur la place durant l'attentat, mais la consultation des registres de l'ordre établit que des uniformes et des masques ont été subtilisés cinq jours avant.
- Si l'on se renseigne sur l'identité des vautours présents sur l'esplanade, un commandeur pourra suivant le placement de ceux-ci dans le peloton retrouver leurs identités, mais se rappellera les avoir sorti du trou une heure après la fin de la cérémonie.
- Si on interroge les mercenaires qui auraient dû se trouver sur la place, ceux-ci confirmeront le témoignage du commandeur, ils étaient bien en prison. Ils se sont pris la tête avec une autre meute de vautour, des germains, alors qu'eux sont moscovites. Un connétable est intervenu, mais il devait être germain, car il les a consignés et remplacé par leurs opposants dans la formation pour l'exécution.
- La fouille des restes des terroristes révèle peut d'indices, sur un jet critique en chercher les personnages peuvent trouver un tatouage en forme de cœur sur un morceau de chair avec une phrase en germain à l'intérieur ; un jet en réparer/concevoir permettra de remarquer que les armures sont presque neuves, hors les troupes germaines sont les dernières unités à avoir intégrées l'ordre du vautour.
- S'ils interrogent les soldats qui se trouvaient proche des terroristes, les personnages peuvent, sur un jet réussit en baratin, apprendre qu'un des soldats qui comprend quelques mots de germain a cru entendre l'un des hommes crier « pour Köln, pour la germanie ».
- S'ils vont jusqu'au camp germain des vautours, ils seront déboutés rapidement, comme nouvelles recrues aucun d'entre eux n'a assisté à l'exécution, pour des raisons évidentes. Quant aux témoignages des autres vautours sur l'implication de germains dans l'attentat, c'est une machination, il est connu que nombre de moscovites sont jaloux que des non grands-bretons ait directement accédés au poste de connétable lors de la soumission, alors que des moscovites auraient mérité un avancement.
- Le maître de jeux peut rajouter des indices suivant son imagination ou la créativité des joueurs, surtout dans ce dernier cas récompenser les idées intelligentes.

Dés que de forts soupçons pèsent sur les germains et que les joueurs en font part à Troy Snyder, celui-ci leur propose d'intégrer le camp germain en tant qu'espion. Pour le lendemain, il leur fournit des papiers d'affectation dans le camp germain comme instructeur moral et physique des nouvelles recrues dans l'empire de la Granbretanne.

Chapitre IV «espionnage » :

Plusieurs possibilités existent, suivant comment les personnages agissent avec leurs élèves.
Ils peuvent être des grands bretons typiques se considérant comme le seul peuple humain, le reste des hommes n'étant qu'à peine plus élevé que des animaux, et ce n'est pas parce qu'ils intègrent les ordres mercenaires qu'ils deviennent humains, mais ils comprennent et acceptent

qu'ils ne soient que des animaux. Aucun contact ne sera pris et ils doivent trouver le fin mot de l'histoire par eux même.

Ils peuvent être plus humains et à l'écoute des soldats sous leurs ordres, toutes les semaines ils seront convoqués pour une réprimande officielle du chef du camp, le commander Heinrich Tsauf, avec rapport aux supérieurs pour demander qu'on leur enlève leur masque. Si les personnages continuent à être humain, après quatre semaines ils seront convoqués chez un autre commandeur. Celui-ci se dira s'appeler Dorian, qu'il a remarqué leur attitude très inconvenante pour des grands bretons. Il leur proposera donc de se joindre à lui et à ses hommes, ils veulent profiter du départ en campagne de la semaine suivante pour quitter les légions impériales pour rejoindre un pays non encore conquis. Suite à cette entretient, les personnages seront en permanence suivit par deux fois leur nombre en soldat germain.

Autrement voici les événements dans l'ordre chronologique de ce que doivent découvrir les personnages.

Tous les jours, des hommes partent seul ou en petits groupes pour espionner la position des troupes granbretonnes. Ce manège est camouflé sous un flot continuel de messagers allant et venant dans le camp. Les personnages peuvent le remarquer s'ils font attention aux messagers, beaucoup trop d'entre eux font parti des vautours et leur nombre est trois ou quatre fois plus important que la normale pour un camp hors d'une zone de combat.

Jour J :

Matinée : l'arrivée des personnages

Soirée : veillée funèbre pour une meute décimée face à un mutant dans la grande forêt, en fait l'enterrement du commando qui s'est sacrifié pour essayer de tuer le baron Méliadus. Divers éléments peuvent interpeller les joueurs, même description des protagonistes, témoignages divergent sur la description des mutants les ayant tués et les restes des traites ont justement été jetés à la fosse commune la veille.

Jour J+4 :

Fin de matinée : arrivé d'un personnage non masqué au camp, celui-ci ne se présente pas dans la tente du chef de camp, mais dans celle d'un subalterne. En se renseignant sur ce subalterne, les personnages peuvent apprendre qu'il est très apprécié des hommes et que tous l'appel le duc, et que ses pareils le nomme Dorian. Le personnage repart en milieu d'après midi. Si les personnages ont pu espionner la conversation, ils ne comprennent rein a celle-ci, elle est en autrichien. Par contre, s'ils s'introduisent dans la tente ils peuvent découvrir plusieurs cartes de la frontière entre l'Autriche et la Germanie, avec la position de plusieurs des troupes grands bretones et des suggestions sur le positionnement des troupes autrichiennes pour résister aux mieux à l'envahisseur. Ces cartes seront mises à jour au fur et à mesure des jours, s'étoffant pour arriver après quatre semaines à la position de toutes les troupes grands bretones cantonner sur la frontière en vue de l'invasion de l'Autriche.

Jour J+7 :

Matinée : les personnages sont convoqués par le chef du camp pour être félicité ou réprimandé par le chef du camp.

Fin de matinée : retour du personnage non masqué.

Jour J+10 et J+13 :

Fin de matinée : retour du personnage non masqué.

Jour J+14 :

Matinée : les personnages sont convoqués par le chef du camp pour être félicité ou réprimandé par le chef du camp.

Jour J+16 et J+19 :

Fin de matinée : retour du personnage non masqué.

Jour J+21 :

Matinée : les personnages sont convoqués par le chef du camp pour être félicité ou réprimandé par le chef du camp.

Jour J+22 et J+25 :

Fin de matinée : retour du personnage non masqué.

Jour J+28 :

Matinée : les personnages sont convoqués par le chef du camp pour être félicité ou réprimandé par le chef du camp.

Fin de matinée : retour du personnage non masqué. Arrêt définitif de l'espionnage, les personnages peuvent remarquer la diminution énorme d'affluence des messagers.

Soirée : si les personnages ont été corrects avec leurs hommes, ils sont convoqués par Dorian Hawkmoon. Après ils sont surveillés en permanence.

Jour J+30 :

Matinée : le camp est bouclé et mis en alerte, l'armée granbretonne se prépare à marcher sur l'Otriche.

Jour J+35 :

Alors que la légion fait route vers l'Otriche, l'ensemble des hommes jettent leurs masques et tuent rapidement les rares cas où un homme a gardé le sien. En bon ordre et à la grande surprise des généraux grands bretons, l'arrière garde de l'armée granbretonne, les nouvelles recrues, charge leurs camarades, tandis que les troupes otrichienne attaque de flan l'avant garde de l'armée impériale. Après un combat acharné, la journée se termine par une victoire des légions impériales, mais avec des pertes considérables. Le seul point positif de la journée est la capture vivant du chef des rebelles le duc Dorian Hawkmoon.

Chapitre V « la capture » :

Dès que les aventuriers ont identifié le chef des conspirateurs et en ont fait part à Troy Snyder, celui-ci leur demande de récupérer les plans de bataille et le chef des conspirateurs après que le camp soit bouclé, jour J+30. Le but est d'une part qu'il soit trop tard pour prévenir les otrichiens que la rébellion a fait long feu. D'autre part, l'enlèvement du chef supprime une bonne partie de la répartie des rebelles lors des représailles et évite que celui-ci meure durant les combats. Pour remplir leur mission il fournit aux joueurs tout ce qu'ils peuvent demander, tant que l'utilisation se justifie.

Si la mission réussie, la bataille change complètement. Le camp des faucons est encerclé et détruit, et les troupes otrichiennes n'ont plus connaissances des positions des troupes granbretonnes, qui elles ont une idée du placement de l'adversaire. Dans ces conditions, la bataille est déjà jouée avant son commencement et l'otriche sera réduit à une guerre d'escarmouche ne faisant que ralentir la conquête finale.

Le commando suicide et escouade de chats trouble fête :
Chef de meute
FOR 17 CON 16 TAI 18 INT 13 POU 12 DEX 14 APP 10 PdV 17
Armure : plaques GB avec heaume D10+2
Modificateur aux dommages : + 1D6
Armes : Epée à 2 mains 130%, dommages 2D8+MD, PdS 18 ; Lance-feu 30%, dommage 5D6, Porté 50 m
Compétences : Bagarre 110%, lutte 60%, Eviter 120%

Masque de bête
FOR 15 CON 17 TAI 16 INT 10 POU 11 DEX 12 APP 10 PdV 17
Armure : plaques GB avec heaume D10+2
Modificateur aux dommages : + 1D4
Armes : Epée large 105%, dommages 1D8+1+MD, PdS 20 ; Lance-feu 25%, dommage 5D6, Porté 50 m
Compétences : Bagarre 90%, lutte 40%, Eviter 90%

Méliadus
FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 16 POU 13 DEX 17 APP 15 PdV 17
Armure : cuir et armure tissée 2D6-1
Modificateur aux dommages : + 1D6
Armes : Dague 99%, dommages 1D4+2+MD, PdS 15 ; Dague lancée 89%, dommages 1D4+1/2MD, portée 10 m ; Epée longue 109%, dommages 2D8+MD, PdS 18 ; Epée large 115%, dommages 1D8+1+MD, PdS 20 ; Lance-feu 30%, dommage 5D6, Porté 50 m
Compétences : Eviter 86%,…

Troy Snyder
FOR 20 CON 14 TAI 15 INT 16 POU 18 DEX 12 APP 15 PdV 15
Armure : armure de plaque et armure tissée 1D10+1D6+2
Modificateur aux dommages : + 1D6
Armes : Epée longue 114%, dommages 2D8+MD, PdS 18 ; Lance-feu 71%, dommage 5D6, Porté 50 m
Compétences : Bagarre 94%, lutte 143%, Eviter 81%,…

Dorian Hawkmoon
FOR 16 CON 18 TAI 15 INT 17 POU 16 DEX 16 APP 16 PdV 17
Armure : Demi-plaque 1D8+2
Modificateur aux dommages : + 1D4
Armes : Epée longue 86%, dommages 2D8+MD, PdS 18 ; Epée large 98%, dommages 1D8+1+MD, PdS 20 ; Arc de chasse 89%, dommage 1D6+1+1/2MD, Porté 80 m
Compétences : Eviter 69%,…

Heinrich Stauf
FOR 13 CON 14 TAI 16 INT 16 POU 16 DEX 17 APP 15 PdV 15
Armure : Plate 1D10+2
Modificateur aux dommages : + 1D4
Armes : Bouclier 109%, dommages repousser, PdS 25 ; Epée large 95%, dommages 1D8+1+MD, PdS 20 ; Lance-feu 30%, dommage 5D6, Porté 50 m
Compétences : Eviter 61%,…